
PlayStation
Destruction
derby

the warm up lap

このたびは弊社PlayStation用ソフト『Destruction Derby』をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。

このゲームは、英国Psygnosis社製作、REFLECTIONS社開発による"サバイバル・カーバトル"ゲームです。

従来のレースゲームのように、ただ速く走り順位を競うだけが目的のゲームではありません。プレイヤーはクルマを敵車にうまくクラッシュさせ、ダメージをあたえながらゴールまで走り切らなければならないのです。油断していると反対に敵車から激突され、コース途中でスピンに大破、あえなくリタイアの憂き目を見るでしょう。

このような過激な"車体破壊レース"が実際に存在する、海外ならではの開発コンセプトから生まれたソフトといえます。

迫力のグラフィック、マニアックなキャラクター設定、奥の深いドライビング・システム等々、日本国内で制作されるゲームとは一味ちがった、インターナショナルなエンタテインメント感覚をお楽しみください。

For Japan Only

プレイヤー 1~2人

メモリーカード 1ブロック

対戦ケーブル 1台

SIPS 60001



Destruction Derby

PLAYING MANUAL

C O N T E N T S

1.デストラクション・ダービー誕生秘話 ……………………2

2.ゲームの始め方 ……………………………………4

3.コントローラの使い方 ………………………………5

4.基本画面の見方 ……………………………………6

5.通常モードの遊び方

(1)メイン・メニュー ……………………………7

(2)レースのモード設定 …………………………12

(3)レースが終了したら …………………………14

(4)[Championship]のサブ・メニュー ……………14

(5)リプレイ ………………………………………16

6.通信対戦モードの遊び方 ……………………………18

7.ポンコツ修理場からのアドバイス ……………………20

1.デストラクション・ダービー誕生秘話

自動車の発明とともに、交通を整理する信号旗手（フラッグマン）が生まれ、フラッグマン出現後、まもなく「デストラクション・ダービー」が誕生した。まあ、こんないきさつで……。

簡単にいうと、フラッグマンとは信号機の原型みたいなもの。道行くクルマの前をゆっくり歩き、市街地の車の流れをコントロールするのが仕事だった。交通量がバクダイな現代から考えれば、そんなことが交通安全に役立つとは思えないが、万事がスローでおっとりしていた時代には、おおいに役立っていた。

フラッグマンは赤旗と緑旗を持ち、クルマをストップさせたければ、赤旗をめいっぱい振り、通行OKなら、緑旗でドライバーに「旅の続き」をうながしたってわけさ。

それはある日のことだった。気まぐれな突風が、旗をフラッグマンの顔に巻きつけた。あせったフラッグマンが、両手をバタバタやったもんだからたまらない。交通は大混乱、フラッグマンはクルマに挟まれてペッチャンコ。金属製のサンドイッチが一丁あがりって具合だ。

当然、新品のボディに傷がついたって、ドライバーは大むくれ。うさを晴らさなきゃ気がすまない。今度は、わざとバンパーをぶつけ合うといった暴挙にでた。ところがこいつが滅法おもしろい。ハマってしまった連中は、大っぴらにぶっつけ合いをやり始めた。

まずは、干し草を四角く束ねた梱をコースにならべる。ルールも作る。あとは、ホイールから土埃をあげて突っ込むだけだ。キキーッてね！

フラッグマンはどうなったかって？　彼らも思う存分2本の旗を振り回し、大破壊レースのスタートを告げる役目におさまった。身も心も、魂さえも安泰ってわけ。

フラッグマンのバタバタが、すべての始まり。ここに超エキサイティングで、病みつき間違いなしのスポーツが誕生した次第……。嘘じゃないって！

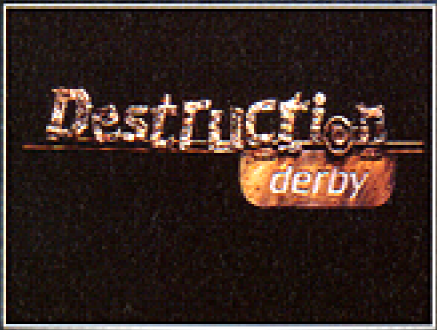
現在では、世界中のほとんどの国のほとんどの都市に、デストラクション・ダービーの競技トラックがある。アテネやローマのようにトラックのない都市でも、地元っ子たちは、公道でレースをすることが認められている。

でも、君はそんなことをちっとも気にしなくていい。クルマの免許がなくても、ノープロブレム。だって、いまこれを読んでる君は、世界でサイコーのゲーム『デストラクション・ダービー』を手に入れたんだから……。
ちょっといいすぎ!?

さあ、友達を集めたら、エンジン全開、遠慮はいらない。
ガンガンぶっこわしてくれたまえ……！

2.ゲームの始め方

(1)本体の起動方法



①本体付属の説明書にしたがって、PlayStationをセットします。

②PlayStationのコントローラ端子1に、コントローラを接続します。

③ディスクホルダーを開き、レーベル面を上にしてディスクをセットします。

④ディスクホルダーを閉じ、PlayStation本体の電源をONにします。

⑤タイトルが画面に表示されたあと、オープニング・デモが始まります。

(2)プレイ・モードの選択

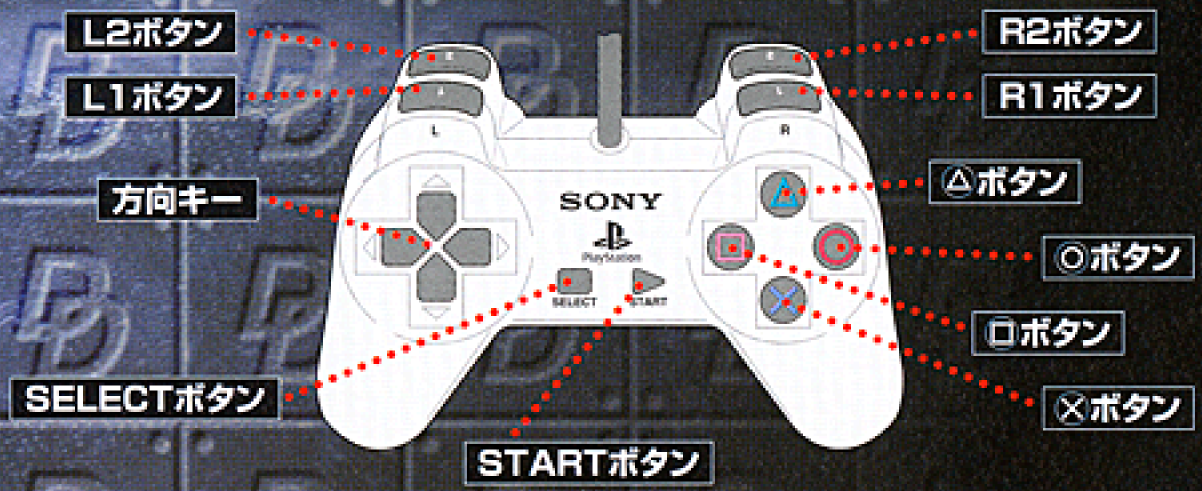
①


②


「デストラクション・ダービー」は、通常のプレイ・モードの他にも、2台のPlayStationを別売の対戦ケーブル(SCPH-1040)で接続すれば、通信対戦モード(P.18)でのプレイも楽しめます。
オープニング・デモが終わると、プレイ・モードの選択画面になります。通常モードなら①の画面を、通信対戦モードなら②の画面を選び、×ボタンで決定してください。
メニュー選択画面になったら、走行準備OKです。



3.コントローラの使い方



ボタンの機能

ボタン名	英語	機　　能
✕ボタン	Accelerate	レース中はアクセル。選択画面では決定となります。
□ボタン	Brake/Rev	軽く押すとブレーキ。押し続けるとバック走行します。
△ボタン	〃	〃
方向キー	Right&Left	クルマを左右にコントロールします。
STARTボタン	Pause	ゲーム・ポーズ。ここで[Exit]を選択すれば、走行中のレースを中断することができます。
L1ボタン R1ボタン	Fast Steer	急ハンドル。360°のスピン状態になったら、ブレーキまたはアクセルを押しながら、これを使いましょう。クイック・ターンができます。もどるコースは、方向キーで操作します。
L2ボタン	View Down	視点を切りかえます（近→遠）。
R2ボタン	View Up	視点を切りかえます（遠→近）。

ボタンの機能の配置には、Type1～5の設定があります。メイン・メニュー画面で[OPTIONS]の[Control Pad]を呼びだせば、好きなボタン配置を選択することができます。

4.基本画面の見方

レース中の画面表示について、各機能を説明します。



Race Points
[Wreckin' Racing]や[Destruction Derby]をプレイしているとき、プレイヤーが獲得したポイントを表示します。

Lap no.
規定周回数と走行回数の表示です。

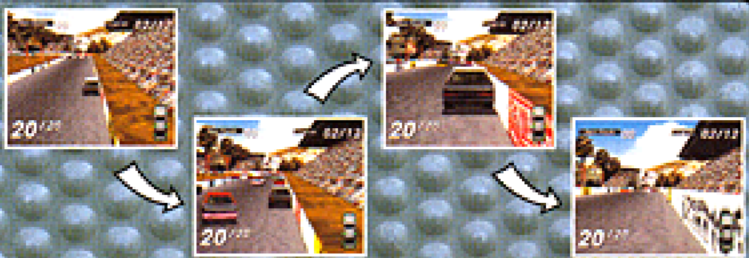
Position
プレイヤーの走行順位です。

1ST～3RD
1～3位を走行するクルマを教えてくれます。

Damage Indicater
車体のダメージを部分別に表示。緑→黄→赤の順で、ダメージは大きくなります。

※ゲームの視点は4タイプ

コントローラのL1かR1ボタンを押せば、レース中のプレイヤーの視点を切りかえることができます。コースによって走りやすい視点を選択すれば、ゲームがより楽しめます。



SIPS 60001

5.通常モードの遊び方

ここでは、通常のプレイ・モードでの遊び方を説明します。
メニューやモードの選択は、すべて方向キーで操作できます。明るくなっている項目が、現在プレイヤーが選択しているものです。決定したい場合は、×ボタンを押してください。

(1)メイン・メニュー



プレイ・モード選択(→P.4)で通常モードを選択すると、このメニュー画面になります。レースを始めるにあたって、ここでいくつかの設定を行ないます。

①車種選択





プレイする車種によって、ゲームの難易度が変化します。
3レベルから選択してください。

Rookie(ルーキー) ・・・・	イージー
Amateur(アマチュア)・・・	ノーマル
Pro(プロ) ・・・・・・・・・	ハード

ルーキー車はブレーキかアクセル操作だけで、簡単にクイック・ターンができます。まずはこれで、ゲームの操作感覚をつかんでみるといいでしょう。

②コース選択





円形コースから複雑な市街地コースまで、5種類のサーキットがあります。[Time Trials]や[Race Practice]をプレイするときに、ここでコースを選択できます。
[Destruction Derby]のサーキットは1つだけなので、自動的に[The Bowl]が選択され ます。

③レース・メニュー選択



4種類のレース・メニューがあります。プレイしたいレースを選択してください。



■ *Wreckin' Racing* ■ （クラッシュバトル・レース）

このレースでは、敵のクルマに自車をぶつけスピンさせた度合いによって、ポイントが獲得できます。規定ラップを周回するまでに、できるだけポイントを稼ぐことがレースの目的です。

ダメージとポイント

敵車をリタイアさせると	10点
360°スピンさせると	10点
180°スピンさせると	4点
90°スピンさせると	2点

※1位を走行中のクルマをスピン、リタイアさせた場合、得点はすべて倍で計算されます。
また、リタイアしてるクルマは、スピンさせても得点にはなりません。
レース終了時に、1位－10点、2位－6点、3位－4点のボーナス・ポイントが加算されます。





Stock Car Racing （ストックカー・レース）

ごく普通のサーキット・レースで、1位でチェッカーを受けることが目的となります。　敵のクルマをスピンさせても、一切ポイントにはなりません。自車のダメージを最小限におさえつつ、ゴールまで全力疾走してください。

順位とポイント

1位‥50	6位…20	11位…10	16位 ‥‥4
2位‥40	7位…18	12位 ‥‥8	17位 ‥‥3
3位‥35	8位…16	13位 ‥‥7	18位 ‥‥2
4位‥30	9位…14	14位 ‥‥6	19位 ‥‥1
5位‥25	10位…12	15位 ‥‥5	20位 ‥‥0



Destruction Derby （デストラクション・ダービー）

[The Bowl]と呼ばれる円形闘技場で、ひたすらクルマをぶつけ合います。どれだけ敵のクルマをスピンさせ、ダメージをあたえたかをポイント制で競います。

ダメージとポイント

敵車をリタイアさせると	10点
360°スピンさせると	10点
180°スピンさせると	4点
90°スピンさせると	2点

※リタイアしてるクルマは、スピンさせても得点にはなりません。

Time Trials （タイムトライアル）



選択したコースをいかに速く周回できるか、タイムに挑戦します。参加するのはプレイヤーのクルマ1台だけです。画面には計測タイムが表示されます。
メモリーカードを使用すれば、タイムとドライバー名をセーブすることもできます。

※コース・レコードを見るには…



[Fastest Laps]（→P.11）で、各コースのベスト・ラップを見ることができます。

④CARD（ロード）



ゲームの途中で、メモリーカードにデータを[Save]しておけば、ここで[Championship]の経過や[Fastest Laps]の記録をロードすることができます。
ロードしたいデータを選び、×ボタンで決定してください。



⑤OPTION





■ Audio ■

音量を調節できる[Music Volume]と、
BGMを試聴できる[Music Test]があります。

■ Centre Screen ■ （画面位置の調整）

モニターの画面位置を方向キーで調節できます。

■ Fastest Laps ■ （最速ラップ）

[Time Trials]で達成した、各コースのベスト5を見ることができます。

■ Control Pad ■ （ボタン機能設定）

コントローラのボタン設定は5種類。ここで設定を変更することができます。

⑥GO！



すべての選択がOKならば、これを選択してください。シートベルトを着用し、運転ポジションを確認したら、レースのスタートです！

(2)レース・モード設定

WRECKIN' RACING

RACE PRACTICE

[Wreckin' Racing]、[Stock Car Racing]または[Destruction Derby]をプレイする場合、さらにレース・モードを選択することになります。





■ *Race Practice* ■ (練習走行)

単発マッチの練習走行レース。すべてのコースを選択できます。ハードな[Championship]に備え、ここで潰し合いのテクニックを身につけてください。

■ *Championship* ■ (チャンピオンシップ・リーグ)

1シーズン6戦([Stock Car Racing]は5戦)を連戦するチャンピオンシップです。リーグは5ディビジョンに分れており、プレイヤーは最下位のディビジョン5からのエントリーとなります。
レースでポイントを獲得し、シーズン終了時の総合成績でディビジョン1位になると、上位ディビジョンに昇格します。昇格すると、新しいサーキットに出場可能になり、車体ルーフの色も変化していきます。
このモードを選択すると、最初にレーサー名の入力を行ないます。



■ Multi Player ■ （マルチプレイヤー・エントリー）



[Championship]に最大20人までのプレイヤーを、エントリーするためのモードです。ドライバー名を登録したら、1レースごとに順番で戦っていきます。
全員のレースが終了した時点で、[View League]を選択すれば、プレイヤー全員の総合 成績が表示されます。
[Multi Player]は1シーズンで終了となります。通常の[Championship]と異なり、ディビジョン・アップ等はありません。

■ Duel ■ （VS対戦）

一騎打ちでデッドヒートが楽しめる"格闘レース"モードです。
敵車はコンピュータが操作します。

■ Total Destruction ■ （クラッシュ・サバイバル）



[Destruction Derby]だけのモード。円形闘技場で19台の敵車すべてが、プレイヤーの クルマをめがけて襲ってきます。リタイアせずにできるだけ長時間、生き残ってください。
サバイバル・タイムは[Fastest Laps]として、記録することができます。



(3)レースが終了したら…

[EXIT]でメイン・メニュー画面にもどります。[REPLAY]を選択すれば、走行したレースをリプレイ(→P.17)で見ることができます。



(4)[Championship]のサブ・メニュー

[Championship]のレースが終了すると、順位の発表のあと、サブ・メニューの選択になります。
また、シーズンが終了すると、通算成績の発表となります。このとき[Next Season]を選択するともう1シーズン、続けてエントリーできます。



■ View League ■ (ランキング)

ディビジョン別に順位を表示します。各ドライバーの獲得ポイントも、チェックできます。



■ View Replay ■ (リプレイ機能)

レースのリプレイ(→P.17)が楽しめます。新しいサーキットに参加した場合、コース研究に最適です。

■ Pit Compound ■ （ピットの視察）



レース終了後、敵ドライバーのクルマが、どれだけダメージを受けて壊れているか、見ることができます。
方向キーを押せば、他のクルマのピット裏に移動します。

■ Next Race ■ （ネクスト・レース）

サーキットを移動して、つぎのレースを始めます。

■ Save ■ （セーブ）



現在のプレイヤーの順位とリーグの経過を、メモリーカードにセーブすることができます。ブロックを指定して、⊗ボタンで決定してください。前にデータがセーブしてある場合、データを上書きするかどうか聞いてきます。OKならば◎ボタンを押してください。上書きをすると、古いデータは失われてしまいます。注意してください。他のゲームのデータはUSEDと表示されます。

■ Quit ■ （レースの棄権）

[Championship]を棄権して、メイン・メニュー画面にもどります。データをセーブしていない場合、リーグの経過が失われますので注意してください。

(5)リプレイ



レース終了時に[Replay]を選択すると、スタートからゴールまでのレース経過をリプレイで見ることができます。
編集機能を使えば、好きなアングルからレースを撮影したオリジナル映像をつくることも可能です。

■ Fixd Camera ■ (固定カメラ)



標準アングルのリプレイが見られます。
このアイコンを表示したままで、[Play]を選択してください。あらかじめアングルを設定したリプレイ映像を再生します。

■ Floating Camera ■ (移動カメラ)



編集モードへ移行するためのアイコンです。
[Fixd Camera]を選択したままで×ボタンを押すと、アイコンが[Floating Camera]に切りかわります。これで編集モードになりました。

■ Direction ■ (アングルの操作)



編集モードにはいったら、[Direction]を選択して×ボタンを押します。これでカメラアングルを自由に操作できます。方向キーでカメラ位置の水平移動、L1、2、R1、2ボタンでアップ・ダウンが可能です。アングルが決まったら、もう1度×ボタンを押して、アイコン画面に切りかえます。

■ Stamp ■ （アングルの決定）



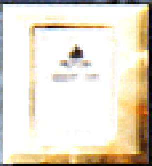
アングルが決まったら、[Stamp]を選択して×ボタンを押します。これで1秒間分のリプレイ映像が編集されました。
[Stamp]1回が、リプレイ1秒間に相当します。そのあいだ、カメラは自動的にプレイヤーのクルマを追跡するので、自然なつながりをもった映像が編集できます。
[Direction]と[Stamp]をくり返して、オリジナル・リプレイを完成させてください。

■ Play ■ （再生）



標準リプレイや編集リプレイを再生するアイコンです。
編集の途中で[Play]を選択すれば、それまで編集したリプレイ映像を見られますが、そのあとで続きを編集することはできません。

■ Save ■ （セーブ）



編集したリプレイ・シーンを、メモリーカードにセーブします。ブロックを指定して、×ボタンで決定してください。

※編集リプレイのロードと再生

セーブした編集リプレイを見たい場合、まず、メイン・メニューの[CARD]でデータをロードしてください。つぎに、リプレイ・アイコン画面があらわれますので、[Play]を選択します。これで編集リプレイが再生できます。
その際、[Floating Camera]のアイコンを[Fixd Camera]に切りかえれば、もう1度編集し直すことも可能ですが、編集ずみのリプレイ・データは失われてしまいます。ご注意ください。

■ Eject ■ （イジェクト）



リプレイ・モードを終了します。

このゲームは通信ケーブルで、さらに多彩な対戦プレイを楽しむことができます。
通信対戦モードには、2台のPlayStation、別売の対戦ケーブル（SCPH-1040）、
各PlayStation用に2枚の『デストラクション・ダービー』のディスクが必要です。

(1)通信対戦モードの起動方法

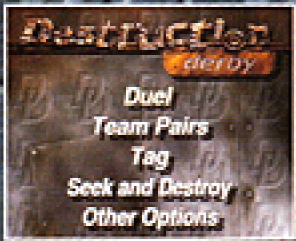
①電源をいれる前に、2台のPlayStationを通信ケーブルで接続しておきます。
②通常の起動方法（→P.4）にしたがって、PlayStation本体を起動します。
③オープニング・デモが終わり、プレイ・モードの選択画面になります。
④2台の画面が、プレイ・モード選択になったのを確認したら、通信対戦モードを選び、×ボタンを押してください。このとき、最初に押した方がマスターコントローラ（プレイヤー1）となります。
⑤メイン・メニューからスタートします。プレイヤー1のコントローラで選択、決定してください。



▲2台ともこの画面がそろってから、×ボタンを押してください。

(2)Other Options（特別オプション）

通信対戦モードには、独自のレース・モードが用意されています。



■Duel■（VS対戦）

リンクした相手と1対1の対決ができる、本格的な"格闘レース"モードです。

■ Team Pairs ■ （チーム・エントリー）

リンクした相手と2人で同じチームに所属して、[Championship] 1シーズンを連戦するモードです。2人の獲得ポイントの合計で、チーム同士のランキングを競います。
最高20チーム、40人の参加が可能です。

■ Tag ■ （タッグプレイ）

最初は18台のコンピュータ車が、いっせいにプレイヤー1を追いかけてきます。プレイヤー1はクルマを破壊されないうちに、プレイヤー2に自車をクラッシュさせてください。（スピンさせる必要はありません。）
クラッシュが成功すると、コンピュータ車の目標はプレイヤー2へとかわります。今度はプレイヤー2が、プレイヤー1を追いかけて、クラッシュさせなければならない番です。
これは生き残りをかけて、対戦相手と鬼ごっこで勝負するモードなのです。[Destruction Derby]だけの特別オプションです。



■ Seek and Destroy ■ （シーク・アンド・デストロイ）

ゲームがスタートすると、それぞれ9台のコンピュータ車が、プレイヤーと対戦相手を目標にして追跡してきます。
自車にクラッシュしたコンピュータ車は、追跡目標を対戦相手に変更して、攻撃を再開します。反対に、対戦相手にクラッシュしたコンピュータ車は、プレイヤーを目標にしてきます。
プレイヤーはリタイアしない程度に、多くのコンピュータ車へとクラッシュし、対戦相手へ追跡を集中させなければなりません。勝者は生き残ったプレイヤーです。
これも[Destruction Derby]だけの特別オプションです。

7.ポンコツ修理場からのアドバイス

壊し屋が競うレース『デストラクション・ダービー』がどんなものか、駆け足で見てきたわけだが、最後にレースのことならAtoZ、すべてを知りつくしている男のアドバイスを拝聴するとしよう。
君たちがぶっ壊したクルマを、何でも元通りにする男、チーフメカニックのジークだ！
よぉ、みんな。おれがジークだ。
まず、フロントのダメージに気をつけるこった。このクルマを見てやってくれ。こんなふうにエンジンを潰しちまったら、誰だろうと一巻の終わりって寸法だ。
バックのダメージ？　よくぞ聞いてくれました！　両切りタバコを毎日80本、スパスパやる方が健康にはまだマシってもんだ。ここんところに注目！　ダートにすっぽりハマってるだろう。リア・ホイールがバカになっちまったからさ。
ヨコからガツンはどうかって？　ヒュ～、まいったね。サイドをやられると、ハンドリングが目茶苦茶になる。ガラガラ蛇が何匹もステアリング・コラムに巻きついたって、こうひどくはないって代物だ。
「プロ」で運転してるんなら、ちょっとしたコツを教えとこうか。ハンドリングは、テールが流れやすいようにチューンしてある。コーナーに突っ込みながら、アクセルは踏みっぱなしで、ブレーキをポンとやってみな。拍手喝采、パワードリフトの完成ってわけだ。
まだまだ、話は終わらんぞ。諸君が相手にしているドライバー、おれにいわせりゃあ、連中は正真正銘のクレージーだ。「L Driver＝仮免レーサー」を見りゃ、一目瞭然。おれもノロマ加減じゃ人後に落ちんが、こいつには負ける。あんまりノロノロ走るんで、ギアがバックから抜けなくなったかと、心配になるくらいだ。ヤツのまずい運転が原因で、玉突き衝突が何度起こったか、わかりゃしない。できるだけ距離をおくのが、利口ってもんだ。
「Optician＝メガネ」も要注意だ。この男は自分のクルマが前進してるのか、バックしているのか区別がつかないときてる。「Skum＝○○○」はどうかって？　名前を地でいってるね。卑怯なことなら逃げ場をなくしたスカンク以上、何をやらかすかわかりゃしない。なにしろ、急ブレーキが半端じゃない。ブレーキペダルをアクセルと勘違いしてるんだな、どうやら。後続のドライバーは、顔面からフロントガラスにドカ～ンさ。こいつにナメられたら最後、ありとあらゆる汚い手で諸君をぶっ潰しにくるはずだ。
「Suicide Squaddies＝暴走部隊」も忘れちゃいかん。連中ときたら、前代未聞の命知らずだ。全開バリバリでトラックを逆走していくのを、おれはしっかり目撃してるんだからな。まったく困ったヤロウどもさ！

まあ、アドバイスはこんなところだ。みんなとは、いずれどこかで会うだろう。激突するまで走るのが、おれたちの運命ってやつなのさ……。ご清聴アリガトウよ。

Staff Credit

Concept and Design	Martin Edmondson
Programming	Mike Troughton
	Robert Troughton
	Russ Lazzari
	Will Musson
Graphics and Textures	Phil Boxter
SG Modeling	Martin Edmondson
Link Handshaking	Andrew Bond
Memory Cards	Graeme Love
Music and Fx	Tim Swan
Voice overs	Steve Cooke
	Jessica Martin

Thanks to Macdonald Racing for help with the sounds fx

Producer	Tony Parkes
Product Management	Michele Harris
	Joanne Galvin
Digital Music Editing	Phil Morris
Quality Assurance	Jonathon Wild
	Nevin Gaston
	John Delaney
	Paul Evason
Manual Text	Huw Thomas
Cover Design	Peter Dyke
PR Ponce	Glen O'Connell

Special Thanks to Ian Grieve,Cassandra Beyer

日本版スタッフ
製作マネージメント／金澤克彦（㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント）

STOP reading and START playing . . . . .

■お問い合わせ先■
㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント　インフォメーションセンター　TEL 03-3475-7444

ゲームの内容についてのお問い合わせにはお答えできません。

GAME OVER



SIPS 60001

Notice